
TWISTED METAL 2-ODT-AKUJI-RALLY CROSS
ARMORED CORE: PROJECT PHANTASMA
PARASITE EVE-FUTURE COP
CLUB PLAYSTATION
SILENT HILL
TODOS LOS ENDINGS ARMAS
GEX 3
SYPHON FILTER
TENCHU
ESTRATEGIA FINAL
TODO SOBRE LA PLAY 2
BMW
Año 1
#5
$ 2,90.
MAYDAY COMICS
PORSCHE
NEED FOR SPEED
HIGH STAKES
ESTRATEGIAS PARA TODOS LOS CIRCUITOS
PONTIAC
9 771514 184005 00005
SENSACIONAL CONCURSO-TRUCOS-NOTAS-FICHAS
GAME MATE DEL MES: TANYA, DE MORTAL KOMBAT 4

SILENT HILL

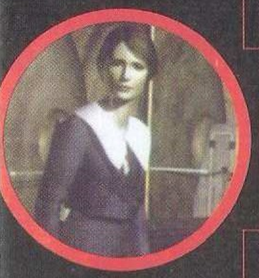
CÓMO CONSEGUIR LOS DIFERENTES ENDINGS

Este excelente juego de Konami posee cuatro endings (finales) diferentes. En el número pasado de la Club Playstation te dimos una guía mediante la cual accederás al ending malo (probablemente, todo el mundo -con guía o sin ella- acceda a éste). Las buenas noticias son que podés acceder al buen ending en cualquier momento, excepto que estés muy cerca del final. Para diferenciar mejor a los cuatro endings diferentes, los hemos denominado -según sus características- como Malo (el cual salió el número pasado), Malo+, Bueno y Bueno+.



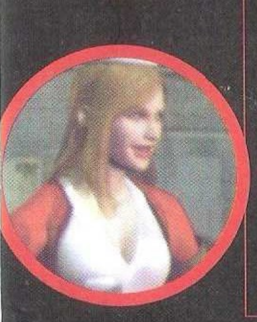
MAL ENDING+
(Debés rescatar a Cybil, pero no encontrarte con Kaufmann nuevamente).

1• Recogé la botella de agua en la cocina del hospital Alchemilla, mientras éste esté aún normal.
2• Andá a la oficina del director que está en el primer piso.
3• Examiná la ampolla rota que está en el suelo detrás del escritorio.
4• Usá la botella de agua con la ampolla rota.
5• Seguí el camino a través del resto del juego, hasta el bar de Annie.
6• Una vez en él, no sigas ninguna de las pistas que encuentres de Kaufmann.
7• Continuá con el juego y, cuando luches con Cybil en el parque de diversiones, hacelo normalmente hasta que deje caer su arma. Dejá que se acerque a vos y te agarre. Andá a tu inventario y usá la botella sobre ella.
8• Esto salvará a Cybil y cambiará el ending.



BUEN ENDING
(No rescates a Cybil, pero encontrate con Kaufmann nuevamente).

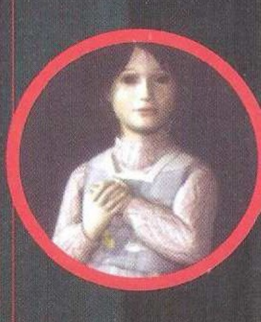
1• Seguí el juego normalmente hasta que llegeus al bar de Annie.
2• Luego de tu encuentro con Kaufmann, revisá al área que hay entre las mesas de pool. Deberás encontrar un pequeño anotador.
3• El recibo tiene la combinación del almacén Indian Runner.
4• Andá al Indian Runner e ingresá la combinación 0473 en la parte posterior del almacén.
5• Examiná el almacén y chequeá la nota en la pared que te dará el código del motel.
6• Dirigite hacia el costado del motel e ingresá el código 0886. La puerta se destrabará.
7• Agarrá el imán del escritorio y andá a la oficina del frente.
8• Abrí la puerta y dirigite a la zona principal del hotel.
9• Usá la llave del motel para entrar a la habitación 3.
10• Revisá el baño para conseguir un frasco de salud y empujá el vestidor. Usá el imán en el agujero para conseguir la llave de la moto.
11• Volvé a la oficina del motel y de ahí al garage. Usá la llave en la moto, tomá el frasco de salud y los cartuchos de escopeta.
12• Matá a Cybil en el parque de diversiones y terminá el juego.



BUEN ENDING+
(Deberás encontrarte con Kaufmann nuevamente y rescatar a Cybil).



1• Tomá la botella de agua de la cocina del hospital.
2• Andá a la oficina del director y usá la botella sobre la ampolla rota.
3• Agarrá la muestra y seguí el juego normalmente hasta el bar de Annie.
4• Allí, salvá a Kaufmann y recogé las cosas que haya dejado caer entre las mesas de pool.
5• Andá al Indian Runner e ingresea el código 0473 en la parte posterior del almacén.
6• Chequeá la nota en la pared que te dará el código del motel.
7• Andá al motel e ingresá el código 0886.
8• Dirigite al cuarto posterior y tomá el imán.
9• Andá a la oficina del frente y destrabá la puerta principal.
10• Entrá a la habitación nº 3 y empujá el vestidor para revelar un hoyo en el suelo.
11• Usá el imán en el hoyo para conseguir la llave de la moto.
12• Volvé al cuarto posterior del motel y de ahí al garage.
13• Usá la llave en la moto y encontrate con Kaufmann.
14• Continuá el juego normalmente hasta que llegues a la batalla con Cybil en el parque.
15• Cuando deje caer el arma, dejá que se acerque y que te agarre. Usá la botella de agua.
17• Terminá el juego.



Cuando accedas a cualquiera de estos endings, deberás enfrentarte a un boss diferente en cada uno de ellos. No podrás evadir las cargas de electricidad que estos bosses disparan, así que deberás tratar de mantenerte cerca y dispararles constantemente con la esco

LAS ARMAS

Cuando termines el juego con cualquiera de los dos finales malos, podrás, al comenzar un nuevo juego, tener a tu disposición un taladro, una motosierra y un bidón de gasolina. Cuando termines el juego con alguno de los finales buenos, sereas recompensado con una Katana. Para conseguirla, debés entrar en la habitación que estaba previamente cerrad en el corredor de la primera casa en la que entraste en Old Silent Hill. Además, agreándose a todos los items nuevos, recibirás un par de opciones nuevas a las que podrás acceder en la pantalla de Options.









FE DE ERRATAS

Hemos recibido muchos llamados de los lectores diciéndonos que los puzzles del piano y de los animales (publicados juntamente con las estrategias en el número pasado de la Club Playstation) no eran correctos. Esto se debe a que las soluciones proporcionadas por Konami estaban basadas en una versión preliminar del juego (una 'Beta' más avanzada). Cuando finalmente el juego definitivo salió a la calle, las resoluciones de estos dos puzzles fueron modificadas. Esto responde exclusivamente a desiciones internas de la empresa y no a errores de los editores (muchas revistas en todo el mundo publicaron estas mismas soluciones 'erróneas', e incluso en internet las soluciones fueron modificadas). A continuación les proporcionamos las resoluciones correctas de estos dos complicados puzzles.

Puzzle Del Piano
En el nivel 3 -la Escuela Elemental Midwich-, luego de usar el medallón en la torre del reloj, andá a la sala de música. Fijate en el poema que está en el pizarrón y tocá las teclas según el dibujo. Debés hacerlo en orden alfabético para que el puzzle sea resuelto correctamente.



Puzzle De Los Animales
Para solucionar este puzzle, primero debés hacerte con el medallón de Solomen. Luego, deberás tener en mente los signos del zodíaco. Ajustá la posición inicial usando los símbolos que ya tenés. Luego, necesitarás ingresar la posición de cada uno de los símbolos. Las posiciones son, de izquierda a derecha, 6-4-8. De ésta manera, podrás continuar con el juego.



O.D.T



TRUCOS VARIOS

Para poder ejecutar cualquiera de los siguientes trucos, primero debés presionar START para pausar el juego. Una vez hecho ésto, ingresá cualquiera de estos códigos que te damos.

- Llenar Salud - ←→←→○ .
- Llenar Maná - ←→←→m .
- Llenar Municiones - ←→↑↓m ○.
- Potenciar Armas - R1 L1 R2 L2←→↑↓.
- Aumentar Habilidades - ○ mΔ SELECT←.
- Llenar Experiencia - m ○ L1 L2 R1 SELECT.
- Desactivar la salud del enemigo - Δ○ mΔm



- 50 Vidas - ↑m →SELECT ○ .
- Aumentar Nivel por cada Hechizo - ↓Δ SELECT L1 R1 SELECT.



Limpiar vista de cámara.
Durante el juego, presioná m +X+START. Una vez hecho ésto, el juego se pondrá en pausa. Presioná START para despausar el juego y enfocar la cámara en la ubicación actual. Usá SELECT en el código en lugar de START para la versión japonesa.



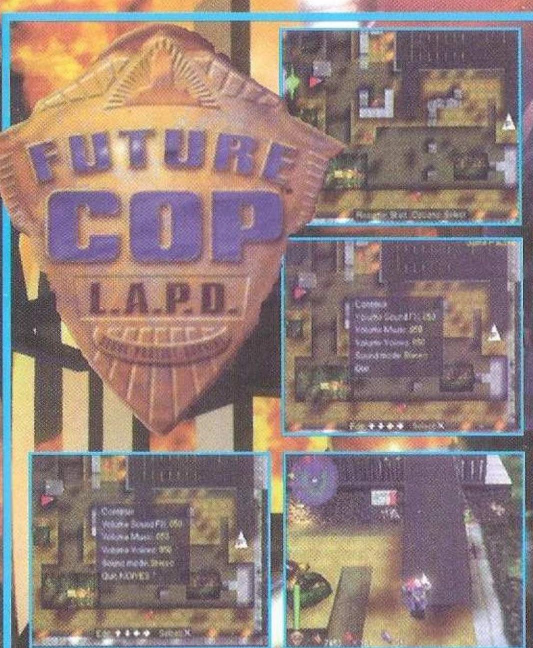
Vista en primera persona.
Durante el juego, presioná ○ +Δ+START y el juego se pondrá en pausa. Presioná START para despausarlo con el nuevo ángulo de cámara. Usá SELECT en lugar de START en el código para la versión japonesa.

Alternar los emblemas del fondo.
Posate sobre un emblema cualquiera e ingresá a la pantalla de 'Edit'. Luego, mantené presionado L1+R1 y presioná SELECT.









¿No te bastó con las passwords del número 3? ¿Querés trucos de verdad? Bueno, acá tenés una excelente lista de trucos con los cuales no será ningún inconveniente finalizar este juegazo...

Para ingresar las siguientes passwords de trucos, la opción 'Adjust SFX Volume' debe estar seleccionada en el 'Map Menu'. Una vez que la password haya sido escrita, debés ir a 'Quit'. Claro que, si la password es válida, la orden 'Quit' no funcionará y no saldrás del juego.

- Recargar el Escudo: ○ , SELECT, m , X.
- Renunciar a una War Mission con éxito: ○ , m , ○, m , X, SELECT, X, SELECT.
- Recargar el Arma 0: ○ , m , SELECT, X, SELECT, X, m , ○ .
- Recargar el Arma 1: m , X, SELECT, ○ , m , X, SELECT, ○ .
- Recargar el Arma 2: ○ , SELECT, ○ , m , ○ , SELECT, X.
- Potenciar el Arma 0: m , m , m , X, X, X, m , SELECT.
- Potenciar el Arma 1: ○ , ○ , ○ , m , X, m , X.
- Potenciar el Arma 2: ○ , m , ○ , SELECT, m , X, ○ , m .
- Agregar 200 puntos al jugador (en misión de asalto al precinto): m , ○ , m , X, SELECT, ○ , X.
- Invencibilidad: m , m , SELECT, SELECT, m , SELECT, X, ○ .
- Super Saltos: m , m , m , m , ○ , X, SELECT, ○ , X, SELECT, m .

Syphon Filter

¡Super Trucos!

Sí, para complementar las fabulosas estrategias que te entregamos en los números 3 y 4 de la Club Playstation, ahora te presentamos estos excelentes trucos para que la diversión y la tensión que este atrapante juego genera, no se acabe nunca...

Super Municiones.
Durante el juego y en cualquier nivel, presioná START para ir al menú principal. Andá a la opción 'Weapons' y, luego, presioná y mantené presionado →+L2+R2+○ +X+m .

Selección de Nivel.
Durante el juego y en cualquier nivel, presioná START para ir al menú principal. Andá a 'Options' y posate sobre 'Select Mission'. Una vez hecho ésto, presioná y mantené presionado ←+L1+R1+SELECT+○ +X.

Cine.
Andá al área en el nivel 1 en la que debés atravesar una ventana para ir al ascensor. Andá derecho y saltá sobre las cajas. Hay cuadros en la pared que parecen puertas. Aproximate al del medio y pausá el juego. Andá a la opción 'Map' y mantené presionado →+L2+R1+X. El juego pasará automáticamente a un cine. Atravesá las entradas del cine y podrás ver las escenas animadas del juego (presioná X para avanzarlas o START para salir).

Alta Dificultad.
En la pantalla de títulos, mantené presionado ←+L1+R2+SELECT+○ +m +X. Si lo hiciste correctamente, oirás la frase 'Damn It!'.



¡Estrategias exclusivas para todos los circuitos!

Cuando el frenesí creado por *Need For Speed III Hot Pursuit* aún no tenía ni siquiera leves indicios de querer apaciguarse, la gente de EA salió -casi sorpresivamente- de nuevo al ruedo. Y, como no podía ser de otra manera, los motivos estaban sobradamente justificados. *Need For Speed High Stakes* sigue el crecimiento lógico de toda la serie de NFS. ¿Pensaste que un juego tan asombroso como Hot Pursuit no podía ser mejorado? Te equivocaste feo. High Stakes posee unos controles mucho más ajustados, la física de los coches es aún más realista y el catálogo de autos exóticos ahora incluye más productos de constructores exquisitos. Ahora tenés a tu disposición coches como el Jaguar XKR, el BMW M5, el Porsche 911, el Lamborghini Diablo SV, la Ferrari F50 y el McLaren F-1 GTR, entre otras maravillas.
Los circuitos merecen un capítulo aparte (capítulo el cual nos compete en este mismo número). Intrincados y maravillosos en cada uno de sus detalles, están diseñados para que, luego de recorrerlos unas 400 o 500 veces, no pierdan ni un ápice de interés ni emoción. La misma curva puede tener significados e importancias diferentes cada vez que la tomemos, gracias a la adicción y las diferentes formas de jugabilidad que High Stakes nos ofrece.

CIRCUITOS

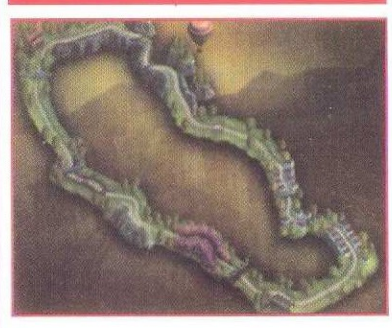
LANDSTRASSE ALEMANIA



1• Entrá a esta curva a la izquierda desde la senda de la derecha. Cortá la curva (tirate sobre el costado contrario al que la curva dobla y, antes de entrar en la misma, doblá gradualmente... Bah, como doblan en la Fórmula 1). El freno de mano será muy necesario si no querés comerte el pasto.
2• Pegate a la pared de la izquierda para esta curva gradual a la izquierda. No perderás nada de velocidad si mantenés el control.
3• Esta curva a la derecha en el poblado te matará si no bajás la velocidad. Es una curva muy aguda.
4• Esta curva gradual no es muy dificultosa. Pero debés estar atento.
5• El freno de mano será muy bienvenido en esta curva. Es realmente aguda. Si no le prestás atención, terminarás en el pasto.
6• Este pequeño pliegue en la pista, antes del túnel inclinado, puede tomarte por sorpresa. Bajá la velocidad o cortá la curva.
7• Esta horquilla está muy arriba. Bajá la velocidad y aplastá el freno de mano.
8• Mantener una línea recta, significa que no perderás nada de velocidad en las 'eses'.
9• Antes de entrar al túnel, chequeá por el espejo que no haya nadie molesto detrás. Metete en el túnel por el lado interno y usá los frenos si es necesario.
10• La última vuelta es bastante rápida. Tomala desde afuera y estará todo bien.



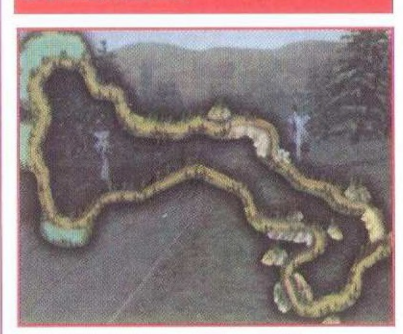
ROUTE ADONF FRANCIA



1• Las 'eses' en el poblado significarán una potencial amenaza si las tomás muy rápido. Seguí la recta de las 'eses' lo más rápido que puedas sin perder el control.
2• Acá debés frenar y cortar la curva. Deberías terminar un milímetro antes de golpear al edificio de la izquierda.
3• La curva a la ziquierda es la primera de tres (izquierda, derecha, izquierda). Bajá la velocidad para prepararte para las otras dos. Seguí la regla de oro: cortá las curvas.
4• No subestimes a la pequeña curvita a la izquierda que hay cerca de la cabana. Tomala con precaución.
5• Tu coche atrapará algo de aire si vas muy rápido. Soltá el acelerador mientras estés en el aire.
6• Tomá esta curva a toda velocidad, y terminarás estrellándote en el castillo de enfrente.
7• Mantené la línea recta para las 'eses'. Manejar sobre la tierra no afectará en mucho a tu velocidad.
8• Esta es una curva para tomar a toda velocidad. Pisá firmemente el freno cuando estés saliendo de la misma: la próxima tiene un ángulo más complicado.
9• Los huertos consisten en tres curvas. Una 'media' a la izquierda, una 'dura' a la derecha y otra nuevamente a la izquierda. Se recomienda que desaceleres.
10• Estas son las curvas finales antes de que la vuelta termine.



KINDIAK PARK CANADA



1• Si agarrás demasiada velocidad al comienzo de esta curva, las 'eses' pueden resultar peligrosas.
2• La primera de estas curvas a la izquierda no es gran cosa. Cortá la curva y no habrá problemas. La segunda es algo más drástica.
3• Cortá sobre la tierra hacia la derecha y luego a la izquierda. La velocidad que perdés quedará compensada por la menor distancia que deberás recorrer.
4• Cuidate de esta pequeña colina. Atraparás algo de aire y perderás un poco el control.
5• Pegate al lado interno en esta esquina, pero no le pegues al divisor.
6• Metete en este túnel con forma de choza desde la senda exterior. Cortá la curva si no querés dar contra el costado del cañón.
7• Largá el acelerador, imprimí cierta presión en los frenos y tené listo el freno de mano para esta curva en 'U'.
8• Cortá por la tierra a la izquierda. Dejá que el auto oscile suavemente cuando salgas de la curva.
9• Una vez más, deberás entrar a este túnel con precaución. Acordate: desde afuera hacia adentro y viceversa.
10• Mantené tu velocidad acá. Pero estate atento con la suave curvatura en la ruta.

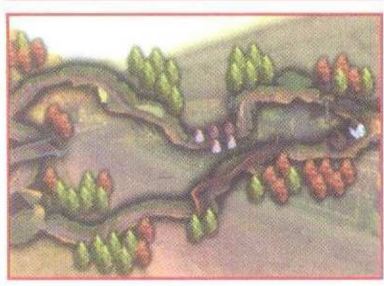








DURHAM ROAD INGLATERRA



1• Acelerar a través de esta serie de curvas no será un problema. Mantener el vehículo en la ruta puede llegar a ser algo difícil.
2• En estas curvas, cuidate de los pilares que sostienen la rampa.
3• Andá con cuidado en la curva a la derecha que te lleva hacia el túnel.
4• Este bien iluminado túnel puede ser tanto una pavada como una verdadera pesadilla. Cortá las curvas y será un chiste.
5• Agarrá hacia la izquierda cuando llegues al divisor.
6• Pegate al lado interno en esta curva a la derecha. No toques el divisor del centro.
7• Estas dos curvas a la derecha son lo bastante amplias como para darte un respiro. Tratá de no perder velocidad.
8• Bajá un poco la velocidad antes de saltar por esta colina. Si volás demasiado, terminarás en los arbustos.
9• Tomá esta curva a la izquierda desde afuera hacia adentro, pero asegurate de hacer uso de los frenos. Es una curva bastante ardua.
10• La última curva es más difícil de lo que parece. Una vez más, usá las habilidades que conseguiste hasta ahora. Levantá el pie del acelerador, cortá la curva y acelerá a la salida.



CELTIC RUINS ESCOCIA



1• Estas curvas en 'ese' requieren de buena parte de tus habilidades. Podés mantener la velocidad siempre y cuando tomes las curvas correctamente.
2• Las Ruinas te darán una buena cantidad de espacios libres donde generar grandes velocidades.
3• En esta vuelta ciega podés estrellarte si llevás demasiada velocidad o si no tenés todo el control del auto al salir de las Ruinas.
4• Esta curva gradual a la derecha es el comienzo del bosque.
5• Pegate al lado interno de la pista en la curva que se muestra acá. La tierra no desacelerará a tu auto.
6• Estate atento a la última porción de esta vuelta a la derecha. Podés tragártela si no prestás atención.
7• Cortá desde afuera hacia adentro en esta vuelta.
8• Esta esquina es casi idéntica a la anterior.
9• Cortá por los árboles para ganar algo de tiempo. Todo depende de la línea recta que sigas.
10• No hay nada más que pura velocidad desde acá hasta el final.



NEED FOR SPEED: HIGH TRICKS

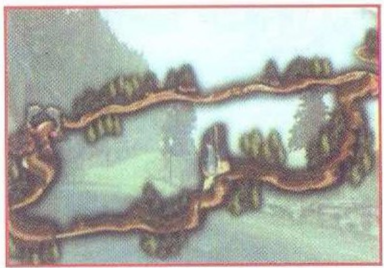
Si aún no estás lo suficientemente ducho como para acceder a los tres vehículos ocultos de manera legítima, no te preocupes. Con estos trucos no necesitarás pulir tus habilidades para poder utilizar estos vehículos. Ingresá las siguientes passwords como si fueran tu nombre de usuario para acceder a cualquiera de ellos.

FLASH

Acceso al Phantom



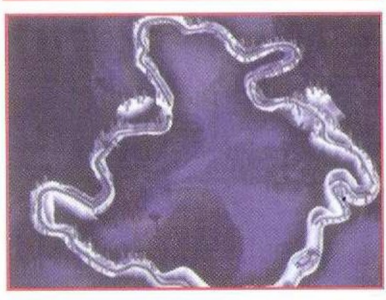
DOLPHIN COVE USA



1• Comenzá esta vuelta desde afuera. Incluso a baja velocidad, el ángulo de la curva tenderá a tirarte hacia los edificios.
2• No dejes que esta esquina arruine tu tiempo. Es peor de lo que parece.
3• Mantené tu velocidad y cortá por las 'eses'. No golpees contra el cañón o contra las paredes.
4• Soltá el acelerador y hacé uso del freno de mano para tomar esta 'U' sin perder demasiada velocidad o control.
5• A pesar de ser angosta, el área del bosque no es tan difícil. Mandate a través de las curvas en 'ese' con confianza.
6• Esta pequeña curva a la derecha está justo antes de una aguda vuelta a la derecha.
7• Cortá la curva en esta vuelta antes de la cascada. Si te olvidás de hacerlo, te encontrarás de frente -y muy de golpe- con el puente.
8• Más allá de esta curva se extiende una serie de vueltas rápidas.
9• Ubicá tu auto como se muestra, mientras cruzás estas curvas rápidas. Preparate a soltar el acelerador.
10• La última vuelta de Dolphin Cove es bastante fácil. Si llegaste hasta acá, no vas a tener problemas en sortearla.



SNOWY RIDGE USA



1• Esta temprana curva en la pista puede hacer que patines sin control.
2• Tratá de cortar la curva acá. El hielo negro no te va a hacer las cosas sencillas.
3• Esta es otra curva donde te conviene deslizarte un poco. No se te ocurra acelerar acá.
4• Atravesá la nieve con mucho cuidado.
5• Esta curva cerrada está justo antes de una mortal 'U'.
6• Mantenete en el centro o pegate al lado externo para tomar la 'U'. No aceleres demasiado o perderás facilmente el control.
7• Otra vuelta complicada. Nuevamente, no vas a poder generar demasiada velocidad acá.
8• El hielo negro puede descontrolar un poco tu línea recta dentro del túnel. Mantené el control.
9• Estos túneles serán tus últimos esfuerzos por generar una velocidad descente.
10• Vas camino a casa. Nada de hielo negro y una ruta muy amplia.



HOTROD

Acceso al Titan



WHIRLY

Acceso al helicótero policial



DIE HARD TRILOGY

¡Una lista de trucos exclusivos para que reventar terroristas sea aún más entretenido!

Para realizar los siguientes trucos, primero debés pausar el juego y, luego ingresar cualquiera de las secuencias de botones.

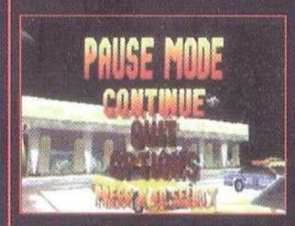
DIE HARD

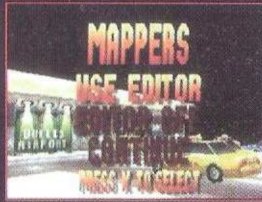
Modo Grande - Manteniendo presionado R2, presioná ➔○ ○⬇. Despausá el juego y verás que tu personaje será más grande de lo normal.
Enemigos Flotantes - Presioná y mantené presionado R2 y luego presioná ⬇○ Δ⬇. Una vez que hayas despausado el juego, cada vez que mates a un enemigo, éste quedará flotando.
Modo Goofy - Si mantenés presionado R2 y luego presionás ⬇m m⬇Δ⬇, cuando despauses el juego, verás que los enemigos te atacarán de extranas maneras.
Nuevas Armas - Mantené presionado R2 y luego presioná ➔⬆⬇⬇○➔. Cada vez que repitas este código, recibirás un arma nueva.
Invencibilidad - Mantené presionado R2 y luego presioná ➔⬆⬇○. Despausá el juego y serás invencible.
Código Palito - Mantené presionado R2 y luego presioná ΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔ➔➔➔➔. Este extraño código produce un no menos extraño resultado: todos los perosnajes del juego se transformarán en hombres-palito.





DIE HARD 2: DIE HARDER





Editor de Mapas y Selección de Armas - Comenzá un juego y ponelo en pausa. Luego, mientras mantenés presionado R2, presioná ➔⬆⬇○. Una vez hecho ésto, si presionás START obtendrás un editor de mapas, mientras que si presionás Δ accederás a una opción de selección de armas.
Modo Rayos X - Mantené presionado R2 y luego presioná ⬇○Δ⬇. Cuando despauses el juego, verás que todos los humanos se han transformado en esqueletos.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Modo Grande - Mantené presionado R2 y luego presioná ⬅Δ➔⬇. Despausá el juego y verás que todos los autos serán más grandes de lo usual.
Desactivar el Reloj y Selección de Nivel - Mantené presionado R2. Luego, presioná ➔⬆⬇○. Una vez hecho ésto, despausá el juego. Ahora, si presionás START en el control 2 accederás a una selección de nivel y a una opción para cambiar el reloj. En cambio, si presionás ⬅ o ➔, podrás elegir un nivel y si presionás Δ, podrás activar o desactivar el reloj.
Modo Lento - Mantené presionado R2 y, luego, presioná ⬅⬆⬅⬅○ ⬇. Despausá el juego y notarás que tu auto se moverá de manera mucho más lenta.
Vidas Infinitas - Mantené presionado R2 y, luego, presioná ⬅m ⬆⬇○➔. Cuando despauses el juego, habrás obtenido vidas infinitas.







Los maniáticos programadores de Crystal Dinamics se han superado a ellos mismos con esta nueva entrega de Gex. Los cambios más recientes que se han producido en él lo convierten -para muchos- en el mejor juego de plataformas creado hasta ahora en cualquier plataforma.



CONSEJOS



1. Controles Remotos - La clave para vencer en el Gex 3 de la manera más rápida reside en tu habilidad para conseguir los Controles Remotos.
2. Niveles Centrales - Hay cuatro niveles centrales con los que todos los otros niveles se conectan. Cada uno de ellos posee un nivel secreto. Estos niveles centrales se abrirán cada vez que derrotes al Boss respectivo.
3. Niveles Secretos - Vencé en estos niveles tan rápido como puedas para abrir la bóveda.
4. Niveles Bonus - Te darán códigos Bóveda y requieren Moneda Bonus.
5. Niveles Básicos - Cumplí con las tareas que te mencionamos antes para ganar Controles Remotos.

ESTRATEGIAS PARA LOS MAPAS

MISSION CONTROL

- **Controles Remotos** (Requeridos: 1)
1. En los escalones.
2. Completar la misión de entrenamiento.
- **Garras:** 10 diseminadas por todo el nivel.
- **Moneda Bonus.**
1. Revisá una de las vitrinas.
2. En una repisa del salón Clueless detrás de donde entrás al salón.
3. En un montículo de nieve a la izquierda del nivel Holiday Broadcasting.


1.


2.

1. Hallando el nivel secreto.
Golpeá las tres computadoras con tu cola, y un panel secreto se abrirá revelando el camino hacia un nuevo nivel.
2. Cambiando de forma.
Parate enfrente del retrato de Drácula y miralo fijamente. Esto te transformará en vampiro, permitiéndote alcanzar la Garra y la Moneda Bonus en el área Clueless.
La bóveda.
Completando cada uno de los niveles secretos obtendrás una parte de la combinación para abrir la bóveda. Esta bóveda es la clave para adquirir todos los trucos y los secretos. De todas fromas, necesitarás los códigos. Recibirás un código con cada Bonus Game que ganes.

Claves del Mapa

1. Area de Entrenamiento.
2. Holiday Broadcasting.
3. Bonus Game.
4. Mistery TV.
5. Bonus Game.
6. Entrada a Lake Flaccid.
7. Entrada a Slappy Valley.
8. Entrada a Funky Town.
9. La Bóveda.
10. Nivel Secreto.

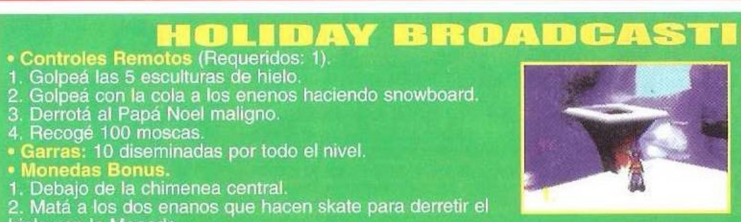

Garra


Moneda Bonus


Entrada de Nivel



HOLIDAY BROADCASTING



• **Controles Remotos** (Requeridos: 1).
1. Golpeá las 5 esculturas de hielo.
2. Golpeá con la cola a los enenos haciendo snowboard.
3. Derrotá al Papá Noel maligno.
4. Recogé 100 moscas.

• **Garras:** 10 diseminadas por todo el nivel.

• **Monedas Bonus.**
1. Debajo de la chimenea central.
2. Matá a los dos enanos que hacen skate para derretir el hielo con la Moneda.
3. Hacé snowboard entre los postes para conseguir una moneda escondida.





1. Chimeneas
Una de las chimeneas no lanza humo, así que podés meterte por ella. Dentro hay una Moneda Bonus y algunas moscas.

2. Luchando contra el Papá Noel maligno.
Esta versión maligna de Papá Noel tratará de noquearte lanzándote regalos desde lejos. La manera de vencerlo es pegándoles a estos regalos con la cola para que vuelen de vuelta hacia él.

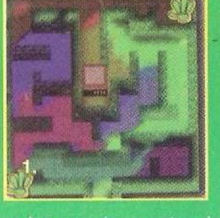


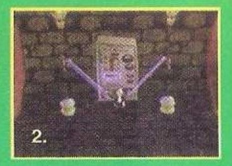
MISTERY TV

• **Controles Remotos** Requeridos: 3).
1. Sobreviví al laberinto.
2. Rompé los tres Blood Coolers otra vez.
3. Hallá y ganá los tres minijuegos.
4. Recogé 100 moscas.

• **Garras:** 10 diseminadas por todo el nivel.

• **Monedas Bonus.**
1. Debés ganarla en el minijuego Bubble Burst.
2. Debés ganarla en el minijuego Fleas On The Dog.
3. Debés ganarla en el minijuego Pool Ball Bash.





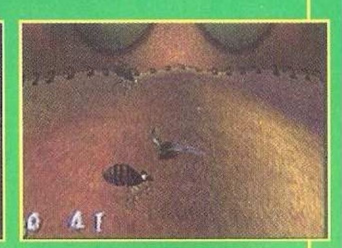
1. El laberinto.
Hay suficientes cajas de salud en el laberinto. Eso sí, mantenete siempre en movimiento. Usá las patadas de karate sobre los cazadores antes de que disparen.

2. Los Blood Coolers.
Andá al laberinto y golpeá con tu cola el busto. Esto abrirá un pasaje secreto en la biblioteca, donde hay un aparato que te transformará en vampiro. Con tus nuevos poderes, los Blood Coolers no serán ningún problema.

MINIJUEGOS







1. Bubble Burst (Dificultad: alta).
Lo hallarás en la cocina. Debés sumergirte en el agua y golpear con tu cola tres burbujas antes de subir a buscar más aire. El tiempo es muy limitado. La parte más complicada es tratar de agarrar la Moneda Bonus que está suspendida en el agua.

2. Pool Ball Bash (Dificultad: baja).
Lo hallarás en el bar. Corré y usá patadas de karate para destruir las bolas de pool. Siempre pegale a la que esté más cerca y continuá según el órden. De esta manera, no estarás muy lejos de la Moneda Bonus cuando aparezca luego de destruir todas las bolas.

3. Fleas On The Dog (Dificultad: media).
Lo hallarás en la biblioteca. La parte más complicada consiste en agarrar la Moneda Bonus antes de que el tiempo expire. Hallar las pulgas en la cabeza del perro es bastante arduo. El tiempo es tu peor enemigo.

LAKE FLACCID

• Controles Remotos
1. Recogé 100 moscas.

• Garras: 10 diseminadas por todo el nivel.

• Monedas Bonus
1. Bien arriba de la pared posterior. Usá la silla lanzadora para alcanzarla.
2. En una cornisa a la izquierda de la entrada del Western Channel.
3. En una cornisa arriba de la entrada del Western Channel.







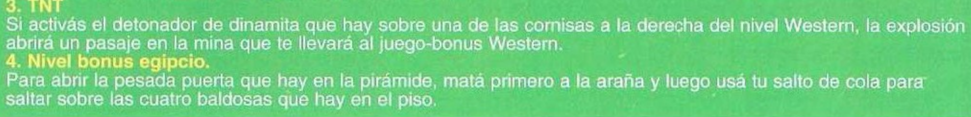


1. Nivel secreto.
Cuando llegues a él, te encontrarás en una mina abandonada. Golpeá con tu cola las tablas de madera y dejará a la vista la entrada a este nivel no tan secreto.

2. Bucaneros.
Tendrás que hacer uso de todas tus habilidades al saltar, para alcanzar el switch que abre el camino hacia este nivel. Corré por el barco inclinado y hacé una patada de karate.

3. TNT
Si activás el detonador de dinamita que hay sobre una de las cornisas a la derecha del nivel Western, la explosión abrirá un pasaje en la mina que te llevará al juego-bonus Western.

4. Nivel bonus egipcio.
Para abrir la pesada puerta que hay en la pirámide, matá primero a la araña y luego usá tu salto de cola para saltar sobre las cuatro baldosas que hay en el piso.



Claves del Mapa

1. Tut TV.
2. Juego Bonus.
3. Army Channel.
4. Juego Bonus.
5. Programa Bucanero.
6. Juego Bonus.
7. Estación Western.
8. Juego Bonus.
9. Nivel Secreto.
10. El boss.

Garra
Moneda Bonus
Entrada al Nivel

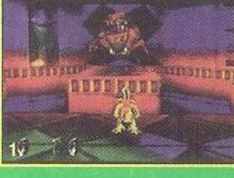


TUT TV

• Controles Remotos.
1. Recuperá los tres artefactos de Ra.
2. Liberá a los espíritus de las tres arcas.
3. Montá el camello hasta el templo antiguo.
4. Recogé 100 moscas.

• Garras: 10 diseminadas por todo el nivel.

• Monedas Bonus.
1. Detrás del agua en el primer pasaje a la derecha.
2. En la habitación del escarabajo y el ascensor.
3. En la habitación con el artefacto brillante.



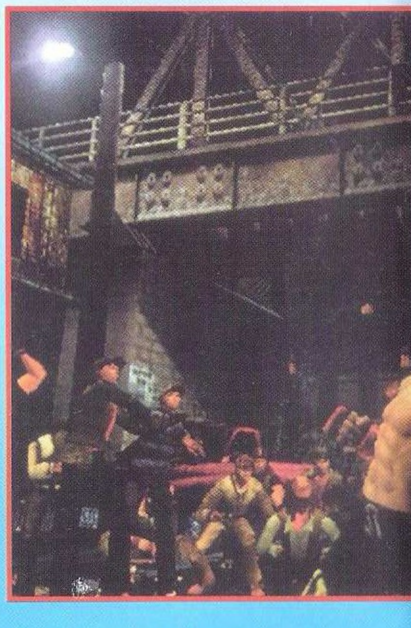


1. Matar a la araña.
Comete la mosca que anda por ahí, y recibirás la habilidad de disparar fuego.

2. Viaje de ida.
Hay seis moscas en la sala que está cruzando el desierto. Una vez que lo cruces, ya no podrás volver. Así que asegurate de que te faltan sólo seis moscas antes de subirte al camello.

PLAYSTATION 2

El 2 de Marzo de 1999 quedará grabado como uno de los días más significativos en la historia de los video-juegos. Y es que, ese día, Sony Computer Entertainment Inc. anunció las especificaciones técnicas de la Playstation 'nueva generación'. Presentada ante unos 2000 periodistas de distintas partes del mundo, SCEI mostró lo que el nuevo hardware puede hacer y, al mismo tiempo, proveyó una breve reseña de la estrategia que Sony tiene planeada para la Playstation para los próximos años.

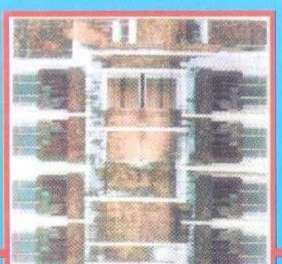


Comunmente conocida como Playstation 2, Sony aún se niega a darle un nombre a su nueva consola. "El nombre del próximo sistema aún no está decidido", explica Mr. Tokunaka, jefe de SCEI. "Tenemos algunas buenas ideas pero no hay nada seguro aún. El nombre de los productos en Sony ha sido siempre de suma importancia durante los últimos 50 años. Incluso, hay algunas personas de alto rango dentro de Sony que todavía tienen sus reservas con el nombre Playstation".

Esta nueva consola saldrá a la venta, según SCEI, en Japón para Marzo del 2000, mientras que EEUU y el resto del mundo la recibirán para fines del mismo año. No existen todavía imágenes del hardware de la Playstation 2, dado que Sony aún no ha decidido cómo será su aspecto.

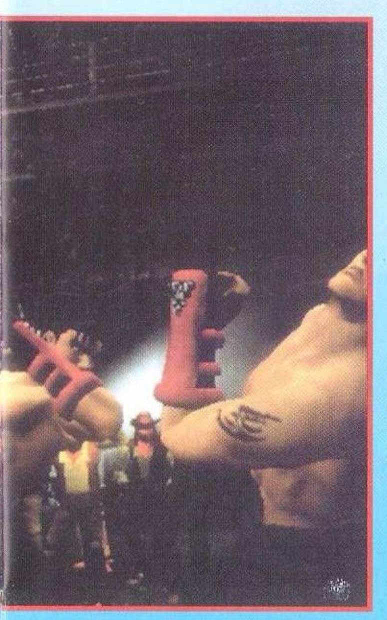
El núcleo de esta maravilla está conformado por dos muy avanzados chips: el Emotion Engine, el cual es el primer CPU de 128 bits, y el Graphics Synthesizer, un avanzado chip de renderización de gráficos. El Emotion Engine es practicamente el corazón de la nueva máquina, capaz, entre otras cosas, de decodificar imágenes MPEG2 (las estándares usadas en DVD) y que permitirá a los programadores hacer cálculos físicos muy complicados a través de operaciones de punto flotante. El resultado es increíble: mientras que la Dreamcast es capaz de generar entre 4 y 5 millones de polígonos por segundo, y una PC con aceleración 3D 16 millones, la nueva consola de Sony tiene la capacidad de generar 66 millones de polígonos por segundo. En cuanto al Graphics Synthesizer, está ubicado alrededor de un engine de renderización paralelo que contiene un bus de datos de 2.560 bits (20 veces superior al tamaño de una PC de vanguardia con aceleración de gráficos). Cuando debe dibujar pequeños polígonos, la capacidad pico de dibujo asciende a 75 millones de polígonos por segundo y el sistema puede renderizar 150 millones de partículas por segundo (para simular efectos como humo o chispas). Con esta capacidad, es posible para la nueva Playstation renderizar imágenes casi de películas. De acuerdo a la mismísima gente de Sony, "Imagínense entrar en la pantalla y experimentar una película en tiempo real... Ese es el mundo en el que estamos a punto de entrar"."Existe un problema", comenta Jason Rubin de Naughty Dog. "No hay suficiente gente con el talento matemático y físico como para sacar ventajas de ésto en este momento.





GRAN TURISMO EN LA PLAYSTATION 2

Polyphony Digital fue una de las empresas que prepararon demos para utilizar en la Playstation 2. Kazunori Yamauchi y sus muchachos realizaron una adaptación de su obra maestra (no sólo para ellos, sino también para el género completo de simuladores de autos), el Gran Turismo. Esta demo, a pesar de llevar sólo unas pocas semanas de desarrollo, era sorpresivamente impresionante. Las imágenes en alta resolución eran absolutamente hermosas y mantenían unos perfectos 60 frames por segundo en todo momento. A pesar de que en la demo se mostraba solamente una de las pistas del juego original -el salto dado en cuanto a realismo es asombroso-, era realmente como jugar con una de las escenas animadas del juego original... si no mejor.

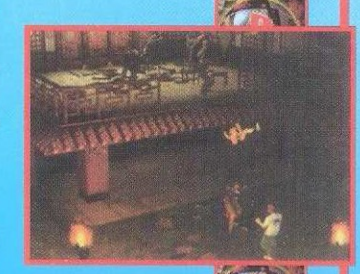




No importá qué equipo de gente reúnas, utilizarán sólo un 30 o 40% de la capacidad de la máquina. Creo que nunca antes en la historia había sucedido algo así".

La nueva máquina será 100% compatible con la Playstation actual. Esto no sólo permitirá utilizar los viejos juegos de Playstation (los cuales no se verán mejor, pero correrán sin ningún tipo de problemas), sino también todos los periféricos, como los controles, las memory cards y las Pocketstation.

Para que todos tengamos una idea clara de lo que este nuevo sistema es capaz de hacer, vale el siguiente ejemplo. La gente de Polyphony Digital -los creadores del Gran Turismo- con el mismísimo Kazunori Yamauchi a la cabeza, se hallaban allí presentes junto a otras importantes empresas desarrolladoras de juegos (como Square con su Final Fantasy VIII y Namco con su Tekken 3), cada una de ellas con una pequeña demo de sus juegos adaptadas a la Playstation 2.

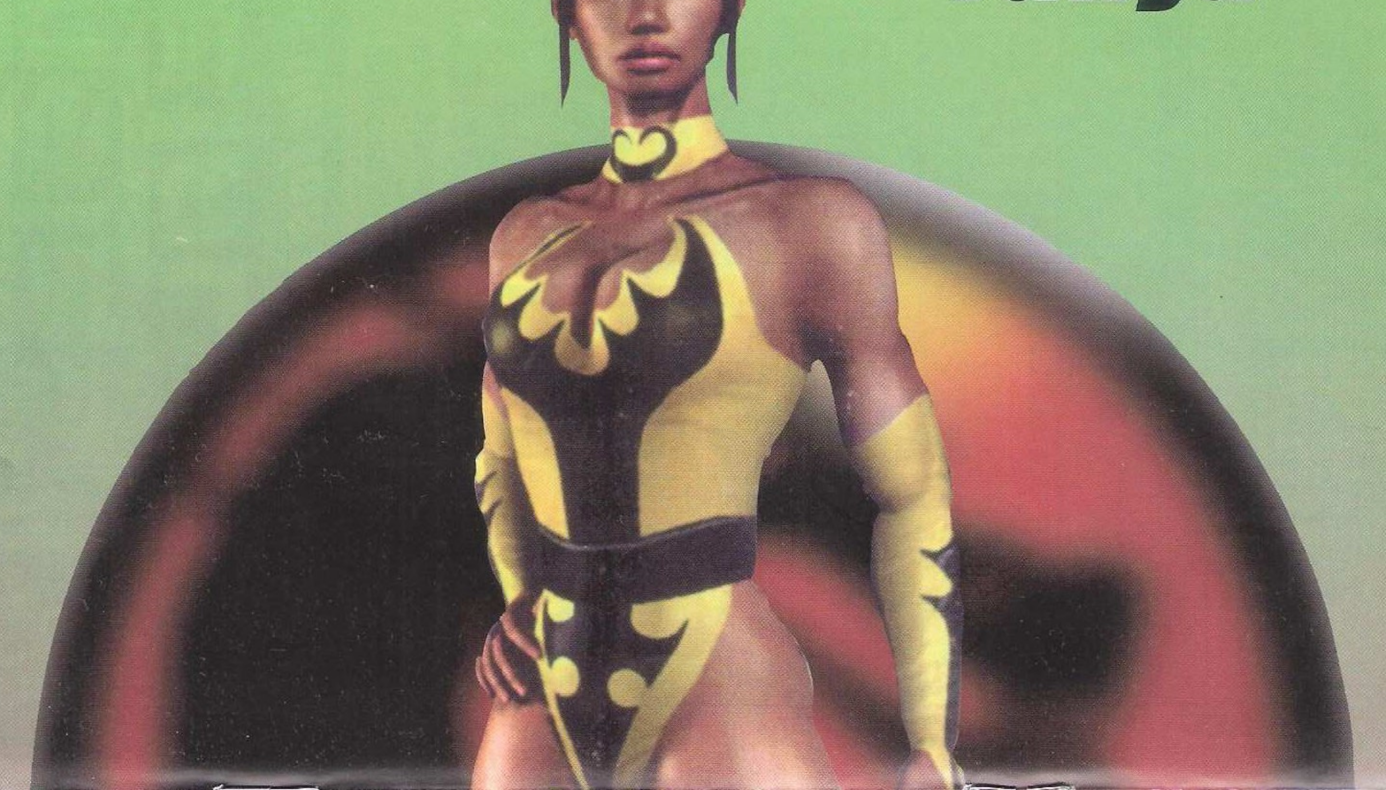


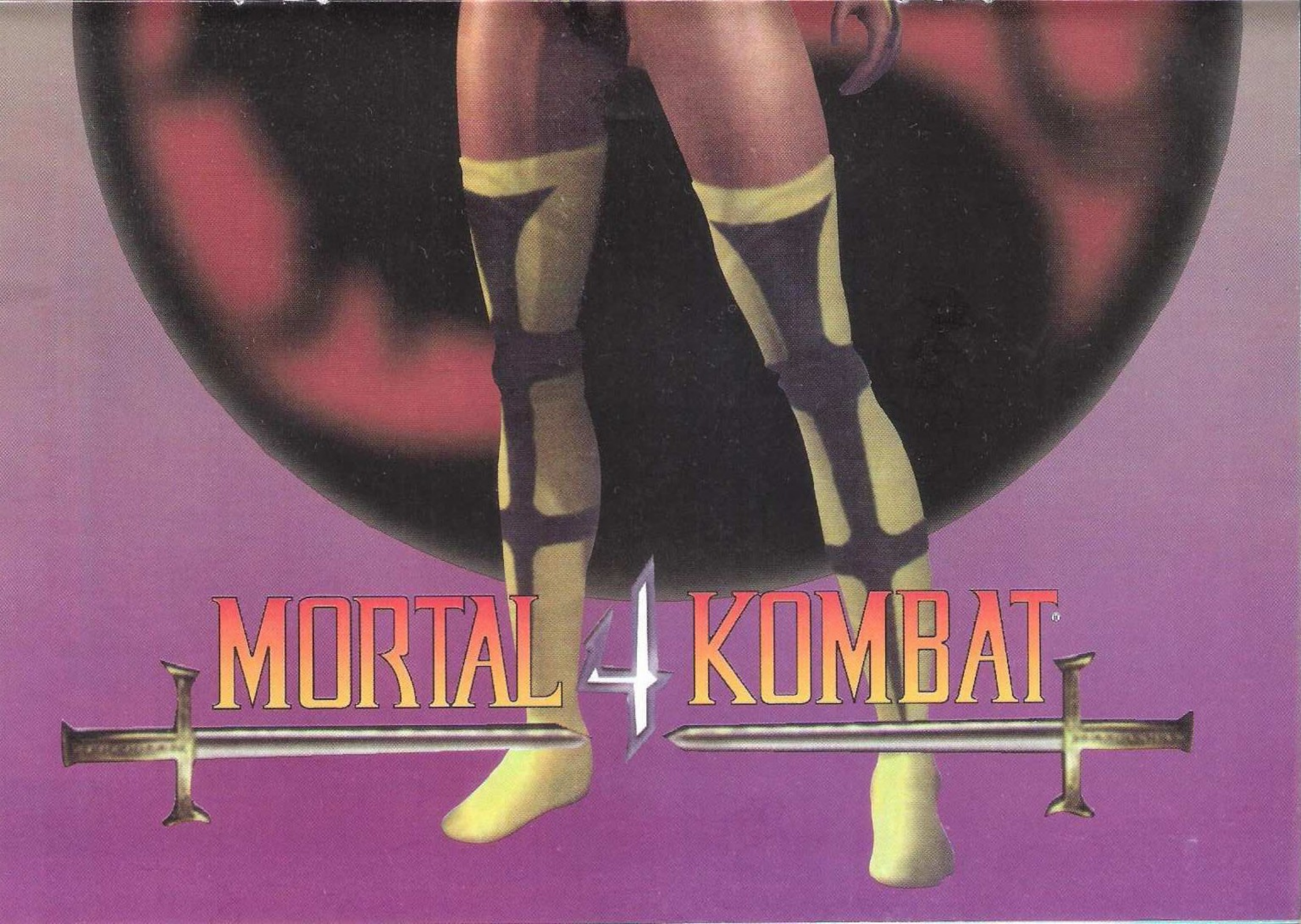
Mr. Yamauchi comenzó la demostración y en la pantalla se pudo ver un clip de un par de autos de carreras, pasando por una curva una y otra vez. Se veía impresionante, pero similar a cualquier otra escena animada hecha en una estación de trabajo o una PC. Hasta que Mr. Yamauchi tomó un joystick y comenzó a jugar. En ese momento, todo el mundo se dió cuenta de que, lo que creyeron una escena animada, eran en realidad escenas del mismo juego. Algo que dejó con la boca abierta a todos los presentes sin excepción.

En el próximo número de la Club Playstation, la segunda parte de este informe especial, en la que te contaremos, entre otras cosas, la performance que empresas como FROM Software, Square y Namco consiguieron sobre esta plataforma. ¡No te la podés perder!

Gamemate del mes

Tanya




MORTAL 4 KOMBAT®



Bios de los personajes

CAPITANA ROBERTS



Auto: Outlaw.
Arma Especial: Rayos de luz (disparos lanzados por la sirena).
Historia: Su hermano ganó el último torneo, pero fue enviado al espacio. Ahora, ella ha ingresado en la competencia para hallarlo y vengarse de Calypso como pueda.
Qué busca: Conoce muy bien los juegos a los que Calypso está acostumbrado a jugar, y quiere cambiarle las reglas por un tiempo.
Ataque Especial: 7
Maniobrabilidad: 6

SIMON WITTHLEBONE



Auto: Mr. Slam.
Arma Especial: Un excelente ataque de frente con la 'mandíbula'.
Historia: Simon fue despedido de su trabajo por tener planes arquitectónicos demasiado locos y sufrió un ataque como el de Michael Douglas en 'Un Día De Furia'.
Qué busca: Como su idea para una torre no tuvo aceptación en su trabajo, tal vez Calypso pueda ayudar.
Ataque Especial: 9

MIKE & STU



Auto: HammerHead.
Arma Especial: Aplastar a los rivales pasándoles por encima.
Historia: Dos adolescentes con chicas en su mente y demasiado tiempo libre (y las llaves de una Monster Truck).
Qué buscan: Como en lo único que piensan es en chicas, probablemente su principal anhelo sea poder meterse en el vestuario de las porristas.
Ataque Especial: 8
Maniobrabilidad: 9

AXEL



Auto: Axel.
Arma Especial: Una explosión nuclear similar a una ola, en la que Axel es el centro de la onda expansiva.
Historia: Su enfermo padre lo insertó de chico entre dos gigantescas ruedas. Ha estado escondiéndose durante 20 años preguntándose por qué su padre le hizo éso.
Qué busca: Tal vez, vengarse de su padre es lo que Axel necesita.
Ataque Especial: 9
Maniobrabilidad: 6

ALEX MOORE



Auto: Roadkill.
Arma Especial: Búmerang (adquiere el triple de poder cuando regresa).
Historia: J.D. es un loco sin hogar que ha estado viviendo en su auto durante los últimos diez años. Está convencido de que todo el mundo deTwisted Metal es un producto de su mente.
Qué busca: Quiere olvidar el mundo de Twisted Metal y vivir en el 'mundo real'.
Ataque Especial: 6
Maniobrabilidad: 8

MORTIMOR



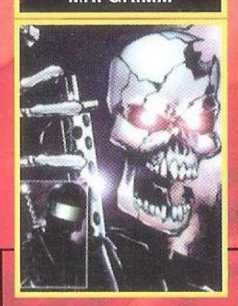
Auto: Shadow.
Arma Especial: Sombra de la Muerta (el jugador la detona cuando está justo debajo del enemigo).
Historia: De origen sobrenatural, el trabajo de Mortimor es llevar a la gente ante la muerte. Fue contratado por los inocentes asesinados por Calypso durante el primer torneo.
Qué busca: Dado que es su trabajo, todo lo que Mortimor quiere es a Calypso.
Ataque Especial: 7
Maniobrabilidad: 7

SWEET TOOTH



Auto: Sweet Tooth.
Arma Especial: Pastel-misil de Napalm.
Historia: Sweet Tooth es un paciente escapado de un internado mental con un problema muy serio. Su obsesión por los payasos lo llevó a tomar un martillo y 'arreglarse' la cara para parecerse a su payaso favorito.
Qué busca: Todo lo que quiere es escaparse de un mundo que lo ha 'juzgado de manera demasiado dura'.

MR. GRIMM



Auto: Mr. Grimm.
Arma Especial: Rostros de almas en pena (la más poderosa de todas las armas especiales del juego... tal vez, demasiado poderosa).
Historia: Algunas personas son adictas a las drogas, otras al alcohol... Mr. Grimm es adicto a las almas de los muertos.
Qué busca: Almas de muertos, por supuesto. Pero, ¿cómo..?
Ataque Especial: 10
Maniobrabilidad: 9

MINION



Auto: Black Bone Tank.
Arma Especial: Desconocida.
Historia: Minion (el demonio Calypso en el primer juego) fue enviado al infierno 11 años atrás. Ha vuelto e ingresado al torneo secretamente.
Qué busca: Probablemente, ser la mano derecha de Satán, como alguna vez lo fue anteriormente.

CALYPSO



Auto: No aparece como un conductor en el juego.
Arma Especial: Ninguna, excepto que es REALMENTE maligno.
Historia: Desde la muerte de su hija, es un hombre completamente diferente. Marcado para toda la vida, se ha dedicado a internarse en el lado oscuro de los hombres.
Qué busca: Tal vez, muy en lo profundo de su mente, persiste el deseo de que su hija vuelva a vivir.

KRISTA SPARKS



Auto: Grasshopper.
Arma Especial: Choque Kamikaze (salta y se estrella contra el rival).
Historia: Calypso está convencido de que su hija murió en un terrible accidente años atrás. ¿Puede ser que sea ella? Supuestamente, es mitad cyborg.
Qué busca: Venganza de algún tipo. Su historia completa no está clara.
Ataque Especial: 7
Maniobrabilidad: 8

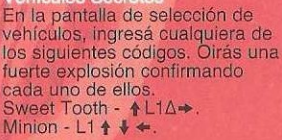
TRUCOS! TRUCOS!

Invincibilidad
Durante el juego, mantené presionado L1+L2+R1+R2 y luego presioná ↑↓←→→←↓↑.

Armas Infinitas
Durante el juego, mantené presionado R2+L2 y presioná ↑↓←→→←↓↑.

Super Ametralladora
Durante el juego, mantené presionado R2 y presioná ↑↓←→→←↓↑.

Cambiar Armas por Salud
Durante el juego, presioná ↓↑→←↑↑↓↓.



Vehículos Secretos
En la pantalla de selección de vehículos, ingresá cualquiera de los siguientes códigos. Oirás una fuerte explosión confirmando cada uno de ellos.
Sweet Tooth - ↑L1Δ→.
Minion - L1↑↓←.

Niveles Secretos
En la pantalla de Choose Battleground, en modo de dos jugadores, ingresá cualquiera de los siguientes códigos. Inmediatamente, avanzarás al menú de selección de autos. Cuando la batalla comience, estarás jugando en el nivel secreto que hayas elegido.
'Assault On Cyburbia', nivel de Twisted Metal - ↓↑L1R1.
'Suicide Swamp', nivel de Jet Moto - ↑↓→R1.



TRUCOS DIABOLICOS

AKUJI THE HEARTLESS

1. Menú Secreto.
Para ejecutar este truco, primero debés presionar START para pausar el juego. Una vez hecho ésto, mantené presionado L2 o R2 y presioná ←↑↑Δ→○ ←Δ↑↓→→. Si lo hiciste correctamente, el Menú Debug deberá aparecer cuando presiones X. Mediante él podrás acceder a muchas opciones diferentes, entre las cuales se encuentra la de selección de nivel.

2. Invencibilidad.
Otro truco de lo más útil. Presioná START para pausar el juego. Luego, mantené presionado L2 o R2 y presioná →→←ΔX↑m ←. Si lo hiciste correctamente, Akuji se habrá vuelto invulnerable a todo tipo de golpes.

¡Toneladas de Secretos!

RALLY CROSS 2

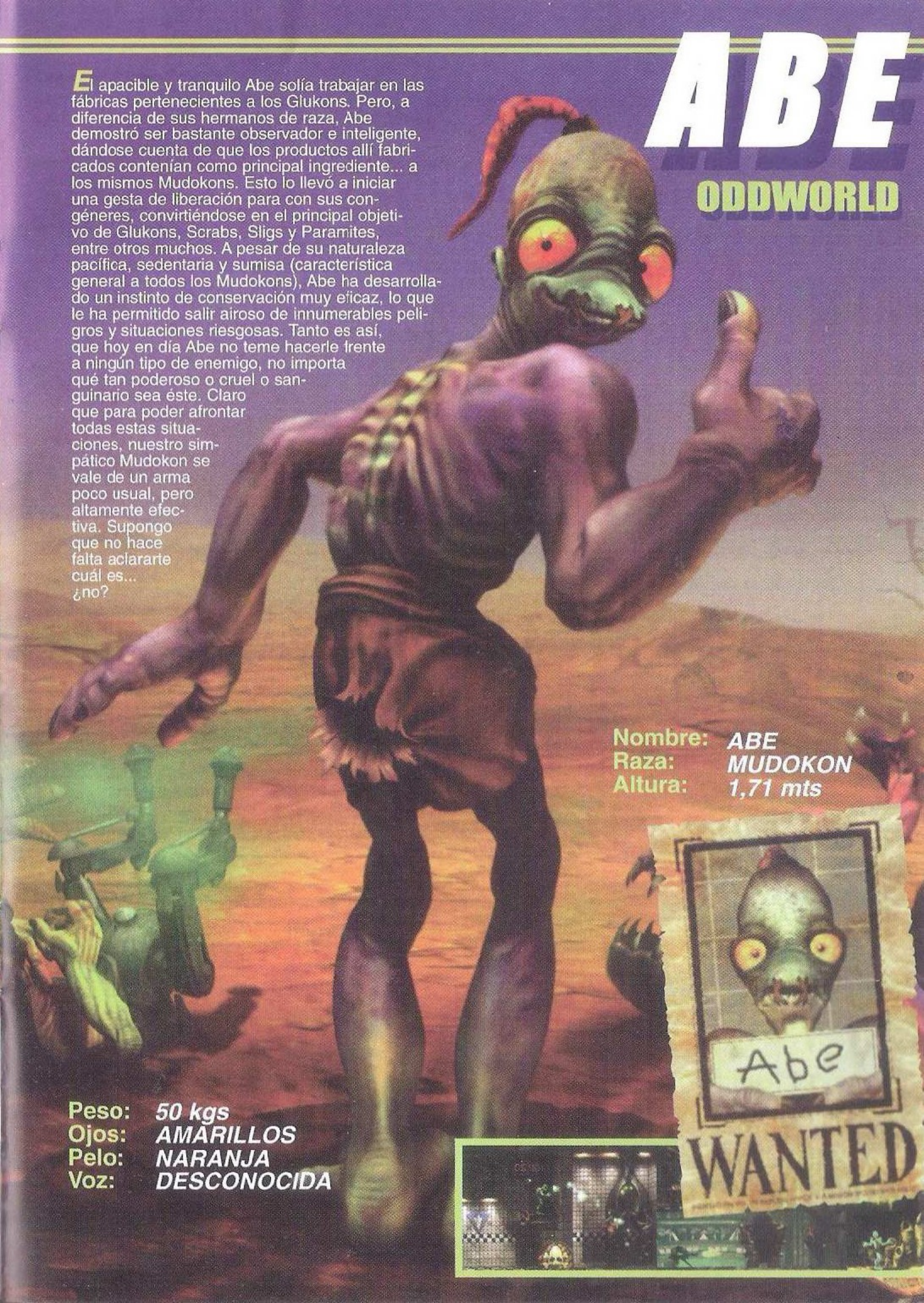
Comenzá una nueva temporada e ingresá cualquiera de los siguientes códigos como si fuesen tu nombre para activar los trucos.

- MOOBMOOB - Todas las pistas, las dificultades y los autos.
- PREVET - Autos y pistas en nivel Veterano.
- PREPRO - Autos y pistas en nivel Pro.
- PREALL - Todos los autos y las pistas. Este truco no activará automáticamente ni el Vapor ni el Radia.
- SISAO - Pista Oasis.
- ELGNUJ - Pista Jungla.
- FOSTER - Pista Little Woods.
- NIVEK - Pista Frozen Trail.
- MIT - Pista Dusty Road.
- KCIN - Pista Rock Creek.
- CIRE - Pista Dry Humps.
- BSIRHC - Pista Hillside.
- AIRFILLED - Baja gravedad.
- LEADSHOT - Modelos físicos del Rally Cross original.
- MOONEY - Restaura los modelos físicos del Rally Cross 2.
- INCORPOREAL - Detección de colisión desactivada.

ABE

ODDWORLD

El apacible y tranquilo Abe solía trabajar en las fábricas pertenecientes a los Glukons. Pero, a diferencia de sus hermanos de raza, Abe demostró ser bastante observador e inteligente, dándose cuenta de que los productos allí fabricados contenían como principal ingrediente... a los mismos Mudokons. Esto lo llevó a iniciar una gesta de liberación para con sus congéneres, convirtiéndose en el principal objetivo de Glukons, Scrabs, Sligs y Paramites, entre otros muchos. A pesar de su naturaleza pacífica, sedentaria y sumisa (característica general a todos los Mudokons), Abe ha desarrollado un instinto de conservación muy eficaz, lo que le ha permitido salir airoso de innumerables peligros y situaciones riesgosas. Tanto es así, que hoy en día Abe no teme hacerle frente a ningún tipo de enemigo, no importa qué tan poderoso o cruel o sanguinario sea éste. Claro que para poder afrontar todas estas situaciones, nuestro simpático Mudokon se vale de un arma poco usual, pero altamente efectiva. Supongo que no hace falta aclararte cuál es... ¿no?



Nombre: *ABE*
Raza: *MUDOKON*
Altura: *1,71 mts*

Peso: *50 kgs*
Ojos: *AMARILLOS*
Pelo: *NARANJA*
Voz: *DESCONOCIDA*



NEWS





Lara Gigante

Durante el pasado mes de Marzo, la empresa Enix levantó una gigantesca imagen de Lara frente a la estación Shinjuku como parte de la promoción del Tomb Raider III. La imagen en cuestión era un globo de 12 metros de altura. Asimismo, un comercial televisivo del juego fue filmado en ese lugar, con cientos de hombres postrados adorando la imagen de Lara. Este globo, aparentemente, le costó a la empresa Enix la suma de 55.000 U$S.-, más otros 1.500 U$S.- para rellenarlo con aire. ¡Una cita con Lara no es para nada barata!

Munch's Oddyssey:

El nuevo juego que Oddworld Inhabitants está desarrollando para la saga de Oddworld va a ser muy diferente a los que ya conocemos. *Munch's Oddyssey* combinará elementos muy diferentes entre sí, como acción, aventura, simulación, estrategia y RPG. Debido a ésto, el sistema de IA a evolucionado terriblemente: el equipo está preparando personajes con personalidades sin precedentes en el mundo de los video-juegos. En cuanto a los detalles del sistema, es un punto que aún no se ha resuelto pero, en principio, estaría preparado para correr sobre la Playstation 2. Los gigantescos planes que **tienen** para el juego no encajarían en ninguna de las plataformas existentes (las especulaciones actuales del equipo de desarrollo son que necesitarían el equivalente a un Pentium de 600 MHz). Este soberbio juego estaría listo para salir al mercado en el 2001.

¡¡FELICITACIONES A LOS GANADORES DEL CONCURSO DE LA CLUB PLAISTATION!!

1er PREMIO- VOLANTE C/ PEDALERA: MARIANO VITALE, 10 años (Capital)

2do PREMIO- 5CDS DE PLAYSTATION: IGNACIO CHALA, 12 años (Capital)

3er PREMIO- 3 CD DE PLAYSTATION: DIEGO CIPOLLA, 11 años (V. Madero)

LOS TRES GANADORES PODRAN RETIRAR SUS PREMIOS POR AV, RIVADAVIA 2431 ENTRADA 1, PISO 1, OF 3

¡Y estate atento porque los concursos siguen!!

Aclaracion: Todas las cartas que llegaron fuera de termino, participan automaticamente del concurso subsiguiente.

¡GANATE UN VOLANTE CON PEDALERA!

Mandanos tu carta a *'Concurso Playstation', Mayday Comics, Av Rivadavia 2431, Entrada 1, Piso 1, Dpto 3 Cp 1034., Capital Federal.*

Los ganadores saldrán de un sorteo, por lo que todos los participantes tendrán las mismas chances de ganar.

Primer Premio: Un volante con pedalera
Segundo Premio: 5 CDs de Playstation.
Tercer Premio: 3 CD de Playstation.

Nombre y Apellido: -- Edad: -------
Dirección: --
Teléfono: ------------------------------- Código Postal: -------------
¿Qué sección de la revista te gusta más?---------------------------------
¿Qué juegos son tus favoritos? ---

- [ ] - Arcades Lucha
- [ ] - Arcades Plataformas.
- [ ] - Arcades Primera / Tercera Persona.
- [ ]
- [ ] - Deportivos / Automovilísticos.
- [ ] - Estratégicos.
- [ ] - Simuladores de Vuelo/Espaciales.
- [ ] - RPGs.

CLUB PLAYSTATION #5 es una publicación de MAYDAY COMICS. A. Rivadavia 2431 Entrada 1, Piso 1°, Dto 3 (1034). Tel: 15-4940-9026. Director: Marcelo Ciccone. Distribuyen en Capital: Rubbo, Muñiz 1668. En Interior: SADYE, Belgrano 355. Impreso en Buschi, Ferré 2250. ISSN 1514-1845. JUNIO 1999.



Estrategias para los monstruos

Los enemigos más usuales que nos podemos encontrar a lo largo de este juego son bastante complicados de derrotar. Esta es un pequeña estrategia para poder deshacernos de los más comunes de ellos sin mayores inconvenientes...



Pájaros

La única amenaza que estos pájaros significan (no importa qué clase de pájaros), es que se interponen en tu camino cuando estás tratando de esquivar el ataque de algún otro enemigo. Son excelentes para empujarte a algún rincón, donde quedás expuesto a cualquier tipo de ataque.



Ratas Gigantes

Hay muchos tipos de ratas gigantes en el juego. Todas tienen más o menos el mismo patrón de movimiento. Te morderán si te acercás demasiado, pero su ataque principal es arrojar fuego por sus colas. Esquivá el fuego paránbdote entre los disparos, o moviéndote detrás de la criatura cuando dispara.

Rana Mutante

Habitantes de las cloacas, estos bichos son los enemigos más difíciles que te encontrarás al principio. Te herirán utilizando sus lenguas gigantes. La mejor manera de evitar ser lastimado, es ofrecerse como señuelo para que saquen sus lenguas dispuestas a atacarte. Salí rápido de su alcance, volvé a acercarte velozmente y atacala.

34 HP



Bichos Lanza-Brazos

Es frecuente ver a estos muchachos por Central Park. No son muy buenos peleando en espacios reducidos, pero su ataque especial es de largo alcance. Arrojan sus brazos ganchudos desde lejos, los cuales vuelven luego como si fueran búmerangs. Se los puede confundir facilmente corriendo alrededor de ellos.



Vegetación Tóxica

Estos también son comunes en Central Park. Estas plantas se mueven lentamente y tienen dos ataques especiales. O bien pueden lanzar sus enredaderas (casi imposibles de esquivar) o bien generar una nube de gas venenoso. Si llegás a ver una neblina verde alrededor de ellas, salí corriendo o te envenenarás.



Serpientes

Hay dos tipos de serpientes. Las amarillas no son sino una constante molestia., mientras que las rojas pueden envenenarte. Son de movimiento lento hasta que detectan tu olor. Cuando están en este estado, mantenete en constante movimiento hasta que desperdicien su ataque. Entonces, contraatacá vos



Oso Mutante

Este es uno de los enemigos más fáciles del juego. Su ataque es muy simple de evadir. Consiste en un golpe que podés esquivar dando un simple paso al costado. Así y todo, te golpeará fuerte si estás demasiado cerca. Debés mantenerte alejado y atento a hacer un movimiento evasivo si llegás a ver electricidad.



Licántropo

Estas temibles criaturas aparecen por primera vez en el Departamento de Policía. Son rápidos a corta distancia y poseen una versión un tanto más débil del ataque del oso. Si estás lo suficientemente lejos, no saldrás lastimado.



¡Tu referencia nº 1 para códigos secretos, estrategias y tácticas!

– CARDINAL SYN

Kron y trajes alternativos:

Desbloquear todos los personajes: Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de presentación, apretá la siguiente secuencia: L1, R2, R1,□, ↓,O, ↓, L2, □,□,□,□. Si el







codigo lo hiciste correctamente, escucharas un sonido.

Hacer Fatality en cualquier momento: Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de presentación, apretá la siguiente secuencia: ↑ ↑ → → ← O O ↓. Si la secuencia esta bien, escucharas un sonido.

Magia Infinita: Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de presentación, apretá la siguiente secuencia: → → → ← Δ ← ← □ Si hiciste la secuencia bien, escucharas un sonido.

– ELIMINATOR

Trucos varios:





Ingresá los siguientes códigos desde la pantalla de ID Selection del menú.

Nivel secreto: WAKYLEVL (cuando el nivel secreto está activado, todos los otros trucos deben ser cancelados).

Invulnerabilidad: CLEVALAD.

Potenciar las armas principales: GUNCRAZY.

Potenciar las armas secundarias: MAXMEOUT.

Nave secreta: NEWWEELS (seleccionable en la pantalla de 'Ship Select').

Aumentar el tiempo: WAITABIT.

– GOAL STORM

Diferentes ángulos de cámaras:

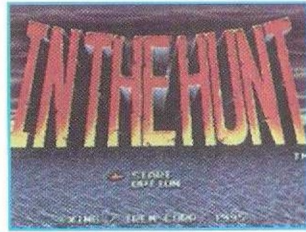


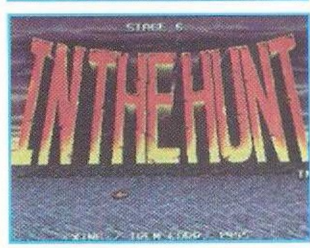
Cuando la pantalla de títulos aparezca, presioná ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ΔΔ START. Si hiciste ésto correctamente, cuando estés dentro del juego, podrás variar los ángulos de la cámara presionando simplemente SELECT.



– IN THE HUNT

Trucos varios:







Selección de nivel: Iluminá START y presioná ↖+O+SELECT. Un menú aparecerá permitiéndote elegir cualquier nivel, ver los endings y un modo VS. de dos jugadores.

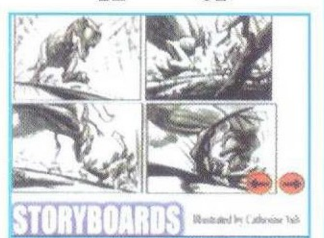
Aumentar velocidad: Primero, pausá el juego. Luego, mantené presionado Δ+R2 y volvé al juego.
Disminuir velocidad: Primero, pausá el juego. Luego, mantené presionado Δ+L2 por unos segundos y volvé al juego.

– THE LOST WORLD: JURASSIC PARK 2

ADN completo y 99 vidas:

Hunter	Raptor	T. Rex
□□	XX	XX
Δ○	○Δ	○Δ
X□	□X	□□
□□	□X	□X
□X	□□	Δ□
○Δ	Δ○	Δ□

Compy	Sarah
XX	□□
○Δ	Δ○
□X	XX
□X	□□
○□	ΔX
Δ□	○Δ





–KAGERO: DECEPTION 2

Empezar con dinero:





Cuando el juego te pida que le pongas un nombre, andá a la pantalla de 'Name Input' y borrá el nombre que se encuentra allí. Ingresá el nombre ASTARTE y dale el OK. Cuando te pregunte si este nombre es correcto, respondé que sí. En la pantalla donde Yocal está hablando con el rey Eclypse, presioná START. Mirá en tu arca total y verás que ha llegado a los 2.800.

– NAMCO MUSEUM CLASSICS, VOL. 1

Enemigos no agresivos:

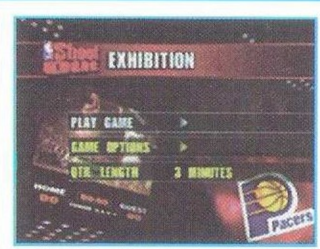


En el Galaga, mientras las naves vuelan en formación por la pantalla, no le dispares a ninguna de ellas. Ahora, localizá la nave azul y la nave amarilla que están sobre el extremo izquierdo de la pantalla (marcadas con un círculo en la foto). Una vez que todas las naves estén de nuevo en la pantalla, podés empezar a dispararles a todas, excepto a las dos que te mencionamos antes. Una vez que todas las demás hayan sido destruídas, dejá que vuelen por la pantalla disparándote durante unos 10 o 20 minutos. En este punto, dejarán de dispararte. Ahora podés destruirlas tranquilamente. De ahora en más, ninguno de los enemigos a los que te enfrentes, te disparará.

– NBA SHOOT OUT

All-Stars:

En la pantalla de exhibición, ingresá el código R1 L1 R1 L1 R2 L2 R2 L2 para acceder al equipo de las estrellas de la temporada





94/95. También podés ingresar el código R1 R1 R2 R2 L1 L2 L1 L2 para acceder al equipo de las estrellas de la temporada 95/96. El menú de All-Stars aparecerá como la última de las opciones de la pantalla.

– NEED FOR SPEED

Agregar peso a tu auto:





Elegí el modo Tournament, entrá a la opción Passwords e ingresá TSYBNS. Esto te dará acceso a distintas pistas. Ahora, presioná □ para volver atrás y elegir otro tipo de carrera. Cuando vayas a elegir el auto, andá a la opción 'Car Showcase' y andá a la opción 'Mechanical'. Una vez que estés en





la pantalla que describe el motor del auto, andá a 'Next Slide', presioná X y estarás en la pantalla de 'Chassis Layout'. Una vez aquí, presioná L1 para agregar peso en la parte anterior del auto o R1 para la posterior. Cada vez que presiones estos botones, agregarás peso a las partes posterior y anterior del auto. Podés agregar hasta ocho flechas a cada una de ellas. Cuando estés satisfecho del peso conseguido, salí de la pantalla y comenzá el juego. Según cuánto peso le hayas agregado, este truco hará que tu auto sea más lento, pero mejorará considerablemente la maniobrabilidad del mismo.

– PO'ED

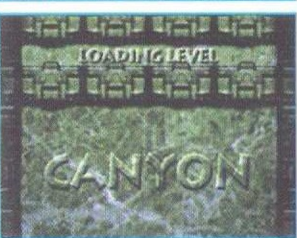
Selección de nivel:



En la pantalla del menú principal, mantené presionado L1+L2+R1+R2+↑ en el control 1. Soltá y presioná ○ para comenzar un nuevo juego. Cuando la pantalla de 'Difficulty Levels' aparezca, mantené presionado L1+L2+R1+R2+↓. Soltá y presioná □, X o ○ (dependiendo de qué nivel de dificultad quieras). Una pantalla de selección de nivel aparecerá. Ahora podés elegir el nivel que más te guste para jugar.







– SAN FRANCISCO RUSH

Autos extra:

Primero debés seleccionar la pista y el vehículo que quieras. Luego, elegí qué tipo de transmisión querés y mantené presionado cualquiera de los siguientes botones en la pantalla de 'Loading'.
R1: Buggy.
L1: Mini Camión.
R1+R2: Vehículo oculto.
(Nota: debés mantener cualquiera de éstos tres botones presionado durante todo el tiempo que el juego tarde en cargar el nivel).







– SLAMSCAPE

Códigos secretos y passwords:



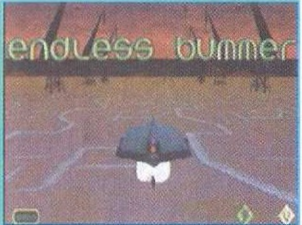


Ingresá cualquiera de los siguientes códigos mientras estás jugando.
- Invencibilidad: Mantené presionado SELECT y presioná □□○○□□ΔΔ.
- Potenciar armas: Mantené presionado SELECT y presioná ←□→○↑Δ.

Passwords: deben ser ingresadas en la pantalla de passwords.
Nivel 2 - Uraniumania: XXXΔ○X□Δ.
Nivel 3 - Repsychler: □○□□Δ○ΔΔ.

Nivel 4 - Endless Bummer:
□○□X△△□X.
Nivel 5 - Viva Las Vagrantes:
○△X△X□□△.
Película oculta - □□X□□△○□.
Créditos - ○○○□○XX△.
Game Over / Ganar -
○○○△XX△○.
Game Over / Perder -
○○○○△○X○.
Quit - ○○○△△○X□.

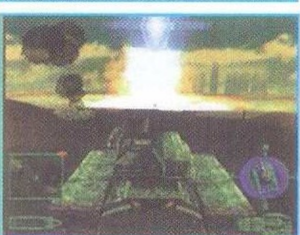




– STEEL REIGN

Trucos varios:





Invencibilidad: En el menú principal, presioná L2 L1 R2 ○□○○ L1 L2 L1. Oirás un sonido confirmando que el truco funcionó.

Todos los tanques: En el menú principal, presioná L1 L2 L1 ○□○○ L2 L1 R2.
Nivel secreto: En el menú principal, presioná L1 L2 L1 L2 R2 R1 □○□□. Ahora, podrás explorar la superficie de Marte.

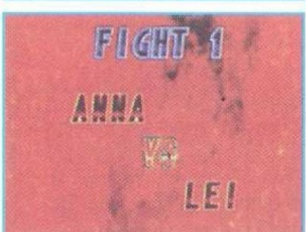


– TEKKEN 2

Lanzar al oponente al cielo:







Este truco requiere que los bosses y los sub-bosses sean seleccionables en la pantalla de selección de personajes. Para lograr ésto, debés terminar el juego con cada uno de los personajes (cada vez que lo hagas, el sub-boss del



personaje que estabas usando se activará como seleccionable). Una vez que hayas logrado ésto, terminá nuevamente el juego con cualquier personaje (excepto los sub-bosses) sin perder ningún round, y tendrás acceso a Kazuya. Luego de que Kazuya sea seleccionable, terminá el juego con él sin perder ningún round y tendrás acceso a Devil/Angel. Luego de que Devil/Angel sea seleccionable, tendrás acceso a Roger/Alex. Ahora, comenzá un juego en modo Arcade y, cuando llegues a la tercera pelea, ganá el primer round y perdé el segundo. Durante el tercer round, hacé que tu oponente quede con un 5% de su barra de salud y después dejá que él haga lo mismo con vos. Hecho ésto, terminá rapidamente con tu rival y escucharás un 'Great!'. El cuarto combate debería ser contra Roger o Alex. Derrotá al que te toque y tendrás a ambos como seleccionables. Sería una buena idea grabar ésto en una Memory Card. Ahora, debés elegir entre los modos Arcade o Vs. en la pantalla de títulos. En la pantalla de selección de personajes, mantené presionado SELECT+↑ mientras elegís a tu luchador. Si lo hiciste correctamente, cuando el round comience, oirás el sonido de un golpe.
Ahora, con ciertos movimientos, podrás lanzar a tu oponente bien alto por el aire. Probá con diferentes movimientos.

– TOSHINDEN

Jugar como Gaia:



Para poder jugar como Gaia, presioná rapidamente ↓ ↙ ←□ antes



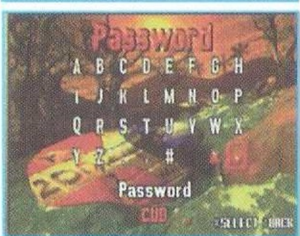


de que las palabras terminen de juntarse en la pantalla de menú principal/ pantalla de título. Si lo hiciste correctamente, escucharás un 'Fight!' y las palabras se pondrán color rosa. Luego, en la pantalla de selección de personajes, ubicate sobre Eiji y mantené presionado ↑ y presioná cualquier botón de ataque.

– VR POWERBOAT RACING

Trucos varios:

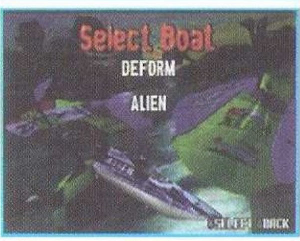




Desde el menú principal, elegí primero modo Single o Multiplayer y luego el tipo de carrera. Cuando llegues a la pantalla de 'Name Entry', ingresá cualquiera de los siguientes nombres.









COMPACT - Lanchas pequeñas.
DEFORM - Modo Asrael.
LARGE - Motores grandes.
SPEEEED - Lanchas más rápidas.
Desde el menú principal, andá a la opción de Passwords e ingresá cualquiera de los siguientes códigos en la pantalla de Passwords.
CUP - Modo campeonato.
L.R - Nivel Slalom.
U.G - Nivel de minas.
PLA - Lanchas Monohull ocultas.
MIN - Catamaranes MInnow.
IKE - Catamaranes Pike.
CUD - Catamaranes Barracuda.

– WWF: WAR ZONE

Código de película:

Una vez que la pantalla de 'Press Start' aparezca, presioná ↑+Δ →+O ↓+X ←+□ ←+□ ←+□ ←+□ R1+L1 R2+L2 R1+L1 R2+L2. La palabra 'Movie 1' aparecerá debajo de la palabra 'Zone'.





Presionando ↑ □ ↓ podrás elegir la película que quieras, entre uno y sesenta y cuatro. Asimismo, podés acceder a ella presionando X.

– X-GAMES: PRO BOARDER

Códigos para circuitos y niveles:

Activar el modo de circuitos: En el



menú principal, andá a Options e ingresá a Password. Ahora, ingresá el siguiente código: XOXΔΔ□.

Todas las pistas y circuitos: Entrá a Options desde el menú principal, andá a Password e ingresá el siguiente código: □ΔX□OO.



Te presentamos la segunda y última entrega de las estrategias completas de este fabuloso juego de acción y estrategia.

NIVEL 6: INFILTRATE THE MANJI CULT



Cuidate del guardia de la puerta.

Los cultores pueden escupir fuego.

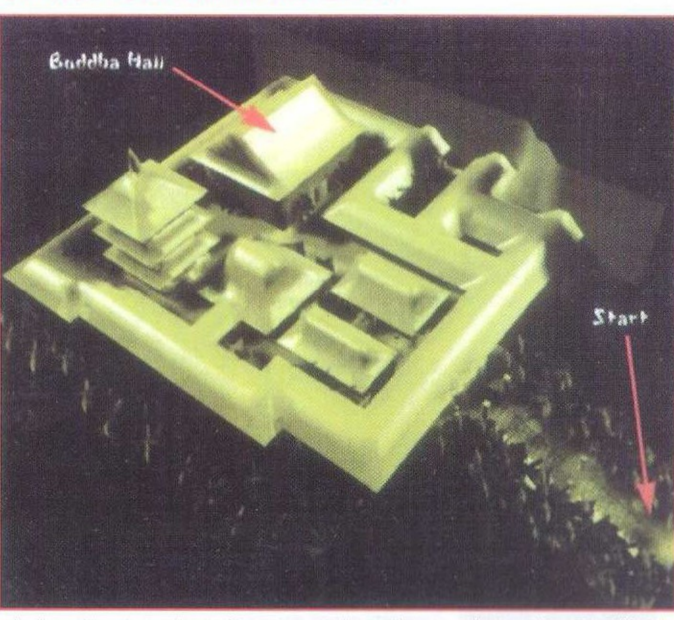
El hall principal está muy custodiado.

Usá el gancho para subir a la cabeza de buda.





Este muchacho es un blanco bastante abierto.



El templo Manji está rodeado de extraños adoradores danzantes, que pueden gritar para alertar a los otros. Usá los largos corredores que rodean la construcción para llegar al hall principal. Movete con cautela para poder eliminar a los guardias y adoradores que están en el hall. Hay ítems en los otros edificios, pero el riesgo de ser descubierto es alto y no vale la pena. Eliminá al guardia de las puertas del hall principal y entrá. A ambos lados del buda hay plataformas que pueden tener guardias. Usá el gancho para subir hasta la cabeza del buda, donde te encontrarás con el primer boss: On. Posee un enorme abanico con el que puede vencerte, pero su enorme estómago lo convierte en un blanco abierto para certeras estocadas. Una vez muerto On, Onikage aparecerá (leé 'Luchando con Onikage'). Si bien sus patadas son mortales, pueden ser bloqueadas. Escapará cuando su barra de salud descienda a menos de cien.

NIVEL 7: DESTROY THE FOREIGN PIRATE



Balanceate al costado del barco para un ataque sigiloso.

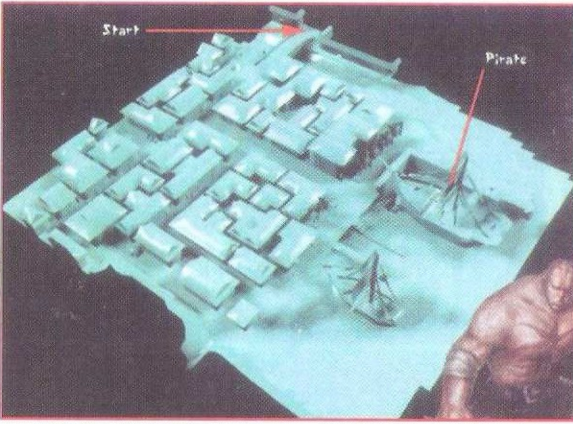


Matá a los hombres de mar en las callejas internas del pueblo.



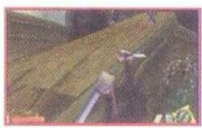
El muelle está plagado de piratas con escopetas.

No caigas del barco cuando estés luchando con el Boss pirata.



Este es un nivel bastante similar al nivel 2 (que detallamos en el número pasado). Basicamente, se trata de ir desde un punto A a un punto B sin ser detectado. Los piratas llevan rifles con ellos, pero son muy lentos para apretar el gatillo. Al igual que en el nivel 2, es escencial que evites andar por la calle principal, moviéndote, en cambio, por las callejas internas. Hay muchos piratas vagabundeando alrededor de los muelles, así que debés acercarte con extremo cuidado. Andá hacia el lado izquierdo del muelle y buscá la plancha que te permitirá pasar dentro del barco. El Boss pirata aparecera enseguida, así que asegurate de haber liquidado todo tipo de compañía indeseable. Este pirata gigante -y un poco fuera de forma- es algo tosco y lento, así que no debería significarte mayor problema. Solamente cuidate de no caer fuera del barco.

NIVEL 8: CURE DE PRINCESS



Aquí... perrito, perrito...



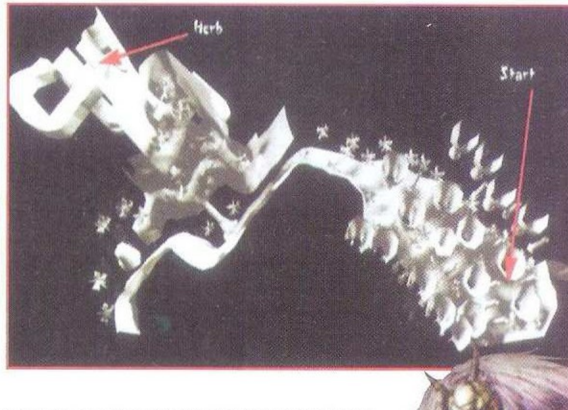
Usá el gancho para pasar a la otra pared del cañón.



Mientras trepás, cuidate de los enemigos arriba.



Seguí el arroyo hacia ariba y metete por el hoyo de la izquierda.





La hierba está al final de la saliente. Cuidado...

Aquí volvés a estar inmerso en un nivel boscoso infestado de lobos, así que acordate de tomar el Poison Rice. Una vez que llegues a la angosta senda del desfiladero, usá el gancho para subir y cruzá hasta la cornisa que está al lado de la cascada. Hay una trampa de hierbas en el área. Parece fácil de sortear si la saltás, pero jamás lo lograrás. Recordá tus instrucciones primarias; la trampa es secundaria. Seguí subiendo con tu gancho y cuidándote de los guardias. Verás una corriente de agua dentro de una caverna. Subí hasta el tope del riacho y metete por el hoyo de la izquierda. La hierba curativa está al final de la saliente del desfiladero... Caminá con cuidado.

NIVEL 9: RECLAIM DE CASTLE


Subí al techo y estudiá el puente.

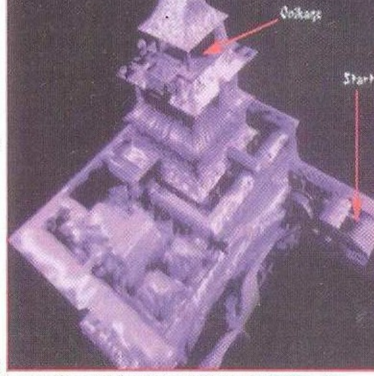

Balanceate por la cornisa y matá al guardia.

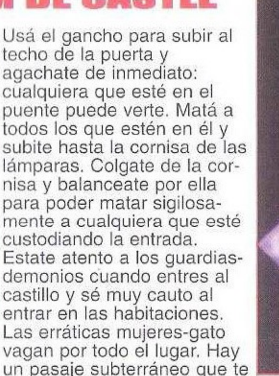

Guardias-demonio entran y salen de las habitaciones.


El túnel subterráneo te llevará a muchos ítems.


Cuidate de los demonios y de las mujeres-gato en los pisos superiores.


Matá a Onikage antes de que se cure a sí mismo.





Usá el gancho para subir al techo de la puerta y agachate de inmediato: cualquiera que esté en el puente puede verte. Matá a todos los que estén en él y subite hasta la cornisa de las lámparas. Colgate de la cornisa y balanceate por ella para poder matar sigilosamente a cualquiera que esté custodiando la entrada.
Estate atento a los guardias-demonios cuando entres al castillo y sé muy cauto al entrar en las habitaciones.
Las erráticas mujeres-gato vagan por todo el lugar. Hay un pasaje subterráneo que te llevará fuera del cuarto trasero. Por él saldrás del castillo y te alejarás de tu objetivo, pero hay muchos ítems ahí abajo que te pueden servir. Subí por las escaleras al segundo piso lentamente, para poder matar con sigilo a cualquiera que se te cruce. El segundo tramo de escaleras te llevará directamente hacia Onikage. Esta vez, será todo un reto enfrentarse a él (ayudate con el cuadro que publicamos en el número pasado). Si le das demasiado tiempo entre cada ataque que hagas, Onikage se curará a sí mismo y te obligará a empezar la lucha de nuevo. Nunca dejes que se cure. En ocasiones, Onikage hará una patada voladora. Golpealo deslizándote mientras se está poniendo de pie.

NIVEL 10: FREE THE PRINCESS


Como en el Templo Manji, cuidate del guardia de la puerta.

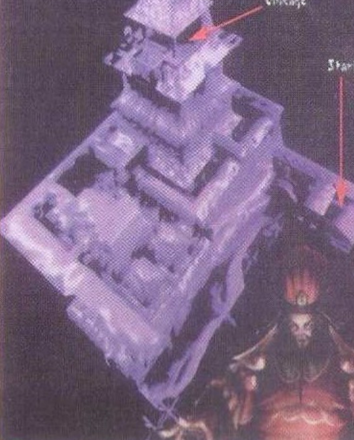

Balanceate por el puente para evitar a los perros.


Usá las columnas para esconderte en el área abierta.


¡Onikage aún vive!


Usá el gancho para sortear los hoyos de lava.


Usá las granadas contra Lord Mei-Oh.



Este último nivel está dividido en dos partes, así que llevá con vos todo lo que puedas, especialmente granadas y posiones curativas. Al igual que en la entrada del Culto Manji, usá los árboles al costado de los escalones para subir a la puerta sin ser detectado. Eliminá a los guardias de la puerta y andá hasta el puente de piedra.
Colgate del lado derecho del puente y balanceate hasta el otro lado para pasar sin ser visto. La primera puerta está bien protegida, pero podés usar la columna para esconderte y atacar. Pasando la puerta, hay un área abierta con perros. Usá llas pocas columnas que hay para sacar ventaja. La siguiente puerta te llevará a la batalla final con Onikage, así que asegurate de matar a cualquiera que esté cerca de la entrada.
La siguiente área te llevará bien profundo dentro del infierno donde reina Lord Mei-Oh. Caer a la lava significa la muerte instantánea, así que andá con cuidado y usá el gancho para sortear los hoyos. Hay soldados y cadáveres danzantes vagando entre las paredes que llevan a las mazmorras de Mei-Oh, así que usá métodos de ataque sigilosos. Lord Mei-Oh tiene una enorme cantidad de trucos escondidos en su manga, como la teletransportación y ataques de rayos. De todas formas, suele hacer pausas cuando te mantenés alejado. Si estuviste ahorrando tus granadas, entonces esta batalla es un chiste. Podés lanzarle una cada vez que se ponga de pie. De otra forma, deberás aprender a bloquear sus ataques de rayos y golpearlo deslizándote hacia él, cada vez que se teletransporte.